for PC98
MANUAL

取扱説明書 ——— PC98版

GALPANI for PC98 MANUAL

1 ゲームを始める前に

①「GALPANI」の実行時には、約4.5MBのプロテクト・モード・メモリ(VCPI、XMSまたはDPMI)が必要です。
EMM386やSMARTDRV等のプロテクト・モード・メモリを使用するデバイス・ドライバや常駐プログラムが組み込まれている場合には、メモリが足りない場合があります。
また、日本電気が発売しているMS-DOSに付属のEMM386はVCPIに対応していないため、EMM386が組み込まれた状態では「GALPANI」を実行することはできません。
このような場合には、「GALPANI」専用のブート・フロッピー・ディスクを作成してください。「GALPANI」のCD-ROMをセットして、

Q>mkbootfd [⏎]

とすると、ブート・フロッピー・ディスクを作成するプログラムが起動します。画面の指示にしたがってブート・フロッピー・ディスクを作成してください。

②ブート・フロッピー・ディスクを作成した場合には、メイン・メモリが5.6MBのモデルでも実行可能です。また、サウンドやマウスの問題も発生しませんので、**ブート・フロッピー・ディスクを作成してから「GALPANI」を起動してください。**
なお、日本電気製以外のメモリ・マネージャやCD-ROMドライブを使用している場合にはmkbootfdコマンドが正常に作動しない場合があります。このような場合には、XMSメモリ・マネージャ(HIMEM.SYSなど)とCD-ROMドライバだけを組み込んだブート・フロッピー・ディスクを作成してください。

③CanBeについて
CanBeで音声を楽しむ場合には、「GALPANI」の起動前にAVサウンド・ドライバを組み込んでください。なお、この場合にはWindowsのDOSプロンプトと日本電気が発売しているMS-DOSに付属のDPMI環境では「GALPANI」は正常に動作しません。

④マウスについて
WindowsのDOSプロンプトでは、マウスがWindows本体と競合しますので「GALPANI」が正常に動作しません。
また、日本電気が発売しているMS-DOSに付属のDPMI環境でもマウスは使用しないでください。

⑤BGMを楽しむ場合には、CD-ROMドライブのLINE出力が正しく接続されていることを確認してください。

2 ゲームの起動

「GALPANI」はインストールの必要がありませんが、上記の要領でブート・フロッピー・ディスクを作成してから起動することをお勧めします。起動は次のように行ないます。

※ここではCD-ROMドライブをドライブQとしています。

※ [⏎] はRETURNキーを押すことを意味します。

①CD-ROMドライブをカレント・ドライブにする。
　操作　Q: [⏎]

②ゲームを起動する。
　操作　GPLOAD [⏎]

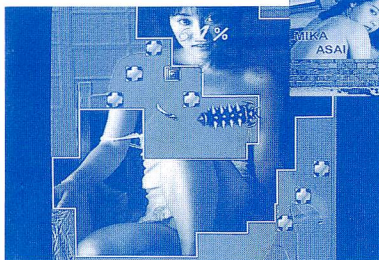
3 ゲームの進め方

まずギャル・セレクト画面から女の子を選び、続いてストーリー選択画面からストーリーを選ぶとゲームが始まります。ルールは簡単、敵キャラをかわしながら、女の子のシルエット上の自分の陣地を、自機を操作して囲って増やして行くだけです。時間以内に女の子のシルエットの80％以上を囲えば、ラウンド・クリアです。

①最初の陣地をスペース・キーを押して決定します。

②自機は陣地を囲む線の上にあります。上下左右のカーソル・キー(またはテン・キー)を使って自機を移動させ、女の子のシルエットの上を囲ってください。自機が陣地を囲む線上にある間は無敵です。

③Shift（またはCtrlまたはスペース)キーを押しながら、カーソル・キー(またはテン・キー)を操作すると自機を陣地から外に移動できます。適当に移動した後、自機を陣地にもどします。こうして新たに囲まれた部分が自分の陣地とな

り、囲った女の子のシルエットの面積に応じて合計何%が囲われたのか表示されます。この数字が80%以上になればラウンド・クリアです。そして陣地となった部分はカラー写真に変わります。

④自分の陣地を離れている間に、自機または自機の軌跡が敵キャラと接触すると自機を1機失います。そして自機が0になると終了で、クレジットが1コ減ります。

⑤ときどき、敵の動きを止めたり、自機のスピードをアップしたりするパワー・アップ・アイテムが出現します。自機をうまく操作して囲い、取ってください。

⑥女の子のシルエットを100%囲ってラウンドをクリアすると、ボーナス・ゲームに挑戦できます。ボーナス・ゲームをクリアすると、プレイヤーが1機増えます。

⑦3ラウンドからなる1つのストーリーをクリアすれば、それまでクリアした写真がすべてセーブでき、後日改めて続きからゲームすることができます。
また、自機が0になって終了しても、コンティニューでそのラウンドの初めからやり直すことができます。ただしクレジットが0になるとゲーム・オーバーです。コンティニューはできません。またクレジットが残っていても、コンティニューしないとゲーム・オーバーになります。

⑧時間以内にそのラウンドをクリアできないとタイム・アウトで、プレイヤーを1機失います。

■操作方法

●キー・ボード

自機の移動：カーソル・キー（斜めに移動するには2方向のキーを同時に押す）またはテン・キーを押す

陣地の外へ移動：Shift（またはCtrlまたはスペース）キーを押しながら、カーソル・キー（またはテン・キー）押す

●マウス

自機の移動：右ボタンを押しながらマウスを移動

陣地の外へ移動：左ボタンを押しながらマウスを移動

※いずれの場合も、自機はマウス・カーソルの位置を目指して、8方向の内から1方向を選んで近づこうとします。

■ヒント

敵は自由に動き回るものや、弾を撃って攻撃を仕掛けてくるもの、分裂するもの、陣地の縁に沿って移動するものなど様々ですが、ボス・キャラと弾以外は囲うことによって消滅させることができます。
また、敵キャラは、プレイヤーの陣地を横切ることはできません。そこで、陣地の形を工夫して、女の子のシルエットのないエリアに敵キャラを閉じこめてしまえば、100%クリアも簡単(?)です。
さらに、ボス・キャラを囲うと、ボス・キャラを囲ったエリア以外のすべてが陣地になります。
自機の移動をさえぎる「おじゃまブロック」には、すべてのブロックを一度に破壊できる特殊ブロックが、必ず1つだけあります。まずこれを見つけましょう。

写真集モード

3ラウンドをすべてクリアしたストーリーが1つでもセーブしてあると、ギャル・セレクト画面から「写真集モード」に入ることができます。

AUTO ➡ セーブされたストーリーの写真を自動的に順次表示する[元にもどるにはESCキーを押します]

NEXT ➡ ほかにもセーブされたストーリーがあれば、次のストーリーへ移る

PREV ➡ ほかにもセーブされたストーリーがあれば、前のストーリーへ移る

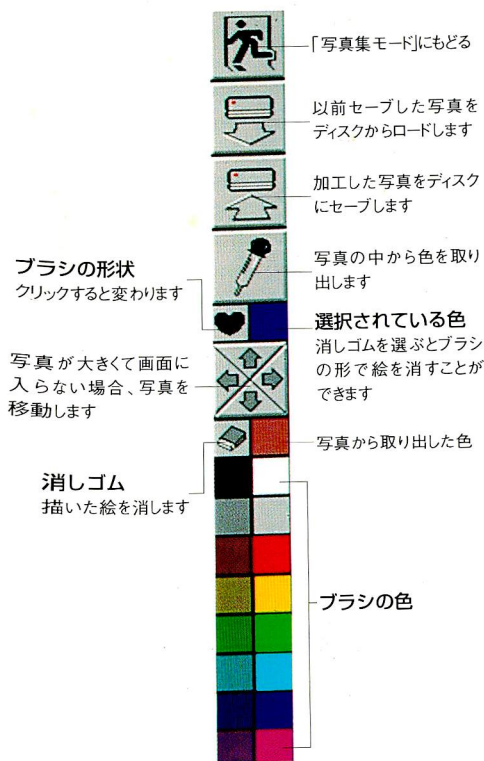
EXIT ➡ ギャル・セレクト画面へもどる

写真1枚を選ぶと、その写真が画面いっぱいに拡大表示されます。ここでShift（またはCtrlまたはスペースまたはリターン）キーを押すと、「おしゃべりモード」または「お絵かきモード」に入ることができます。

おしゃべりモード

このモードに入ると、文字の並んだウィンドウが表示されます。文字を選んで文章を作りしゃべらせてみてください。

GALPANI for PC98 MANUAL

このモードに入ると、拡大写真の横にお絵かき用のパレットが表示されます。自由に写真に手を加えてください。加工した写真はBMPファイルとしてセーブすることができます。

※ブラシをモザイクにした場合、選択している色が消しゴムでも無効になります。

7 オプション機能

ギャル・セレクト画面で「オプション」を選択すると、ゲームに関する種々の設定を変更することができます。

8 ゲームの終了

ギャル・セレクト画面で「DOS」を選択します。

●開発・販売元
株式会社金子製作所
〒181 東京都三鷹市下連雀3-34-4 TEL.0422-71-7811
株式会社クレオ・アイ
〒108 東京都港区芝5-9-10芝多賀ビル4F TEL.03-3456-4435

お問い合わせ先●株式会社クレオ・アイ